

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA PELAJARAN IPA KELAS IV
SDIT AL HASNA GONDANG KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

NASKAH PUBLIKASI



Diajukan Oleh:

TRI HARYANTO ATMOJO

NIM : A54B090048

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

HALAMAN PENGESAHAN

**PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PERMAINAN
KONSTRUKTIF PADA PELAJARAN IPA KELAS IV
SDIT AL HASNA GONDANG KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

TRI HARYANTO ATMOJO
A54B090048

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada hari , tanggal, Maret 2013
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Tim Penguji Skripsi

1. Drs. H. Saring Marsudi, S.H., M.Pd

2. Drs. Sofyan Anif, M.Si

3. Drs. Muhroji, SE., M.Si

(.....)
(.....)
(.....)

Surakarta, Maret 2013
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

Drs. Sofyan Anif, M.Si
NIK. 547



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos I Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417, 719483, Fax: Surakarta 57102
<http://www.ums.ac.id> Email: ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir:

Nama : Drs. H. Saring Marsudi, S.H., M.Pd.

NIP/NIK : 195211251980031

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa:

Nama : Tri Haryanto Atmojo

NIM : A54B090048

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI
PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA PELAJARAN IPA
KELAS IV SDIT AL HASNA GONDANG KLATEN
TAHUN AJARAN 2012/2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Maret 2013
Pembimbing

Drs. Saring Marsudi, S.H., M.
NIP. 195211251980031001

ABSTRAK

PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PERMAINAN KONSTRUKTIF PADA PELAJARAN IPA KELAS IV SDIT AL HASNA GONDANG KLATEN TAHUN AJARAN 2012/2013

Tri Haryanto Atmojo*, A54B090048, Drs. Saring Marsudi, M.Pd.** Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta 2013

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kreativitas siswa melalui permainan konstruktif pada pelajaran IPA kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Kecamatan Kebonarum Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013. Sebelum diberikan tindakan, tingkat kreativitas siswa rendah dan guru sudah mengupayakan alternatif pemecahannya dengan menggunakan beberapa metode. Penerapan metode tersebut ternyata belum mampu meningkatkan kreativitas siswa. Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan permainan konstruktif. Subjek pelaksanaan tindakan adalah siswa kelas IV SDIT Al Hasna Gondang yang berjumlah 22 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, dokumentasi, tes dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui dua siklus. Prosedur dalam penelitian ini terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah diharapkan dengan menggunakan permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Kecamatan Kebonarum Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013 meningkat minimal 80% dari 22 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas siswa melalui permainan konstruktif, yakni kreativitas pra siklus sebanyak 5 siswa (22,72%), peningkatan kreativitas siklus I sebanyak 12 siswa (54,54%) dan peningkatan kreativitas siklus II meningkat menjadi 18 siswa (81,81%). Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian tindakan ini, hipotesis yang menyatakan “Melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Kecamatan Kebonarum Kabupaten Klaten tahun ajaran 2012/2013” terbukti dan dapat diterima kebenarannya.

Kata kunci: *kreativitas, permainan konstruktif.*

* : Peneliti

** : Pembimbing

A. PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan seluruh aspek kehidupan manusia. Pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pendekatan yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode permainan. Alasan penggunaan metode ini bahwa di kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Klaten, guru dalam memberikan pembelajaran masih menggunakan model klasikal, model pembelajaran yang paling sederhana yang menganggap anak memiliki kemampuan sama. Dengan sarana bermain yang sangat terbatas, menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan kurang kreatif sehingga anak didik mengalami kejenuhan dan berdampak pada banyaknya anak didik yang nilai dalam pelajaran IPA masih banyak dibawah KKM. Peneliti akan memberikan permainan konstruktif pada sejumlah anak (kelompok) yang telah dipilih, kemudian dilihat perbandingannya dengan kelompok yang tidak diberi permainan konstruktif. Pemberian permainan konstruktif pada siswa diharapkan dapat mengasah kemampuan berfikir kreatif mereka memahami pelajaran IPA, yang meliputi kelancaran dalam berfikir, keluwesan, keaslian dan penguraian. Permainan konstruktif juga bermanfaat untuk mengembangkan imajinasi dan rasa keingintahuan mereka.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di SDIT Al Hasna Gondang, yang terletak di jalan raya Klaten Yogya km 05 Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten. Lokasi SDIT Al Hasna Gondang sangat strategis, berada di pinggir jalan raya dan transportasinya mudah dijangkau. Peneliti mengadakan penelitian ditempat ini dengan alasan karena kemampuan kreatifitas siswa di SD tersebut masih rendah sehingga peneliti perlu mengadakan penelitian. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV dengan jumlah 22 siswa terdiri dari 10 siswa putra dan 12 siswa putri. Adapun objek penelitian adalah pembelajaran IPA melalui permainan konstruktif. Pengumpulan data merupakan pekerjaan penelitian yang harus dilakukan dalam kegiatan penelitian. Hubungan kerja antara peneliti dengan subjek peneliti hanya berlaku untuk pengumpulan data penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari teknik pengumpulan data, validitas data dan analisis data. Menurut Arikunto dkk. (2008:127), observasi adalah “kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran”. Melalui observasi peneliti dapat mengetahui kegiatan siswa dalam mempersiapkan, memperhatikan dan menanggapi penjelasan dari guru selama proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan meliputi proses belajar mengajar guru dan anak dengan menggunakan metode permainan. Hal-hal yang diobservasi antara lain kemampuan siswa dalam melakukan permainan, menjawab pertanyaan, perhatian siswa serta menyimpulkan hasil permainan konstruktif. Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan yang diwawancarai (*responden*) dengan alat yang dinamakan panduan wawancara. Metode wawancara ini digunakan untuk memperkuat dan memperjelas data yang diperoleh melalui metode observasi yaitu data mengenai kreativitas siswa kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Kecamatan Kebonarum, Kabupaten Klaten. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk mengetahui respon guru dan siswa tentang pembelajaran dengan permainan konstruktif. Menurut Gafar (<http://www.gafar.info/2012/05/-indikator-kreativitas.html>) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh

anak setelah melalui kegiatan belajar. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2010: 211). Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin kebenaran data yang dikumpulkan dan menggunakan cara-cara yang tepat untuk mendapatkan validitas data yang akan dihasilkan. Penelitian ini menggunakan dua macam teknik triangulasi yaitu pertama, triangulasi sumber data yang berupa informasi dari guru dan siswa tentang tindakan yang diterapkan. Kedua, triangulasi teknik atau metode pengumpulan data dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data terhadap siswa dilakukan beberapa tahap yaitu memberi nilai/skor, membuat tabulasi skor, menghitung hasil data, dan membandingkan hasil persentase. Instrumen merupakan alat bantu yang digunakan untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, lembar observasi pembelajaran dan penerapan permainan konstruktif, dan pedoman wawancara. Indikator kinerja dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kreativitas siswa dengan indikator afektif (*Non-Aptitude*) karena yang kognitif atau kemampuan berpikir dilakukan dengan tes dan dari 5 indikator afektif ada 3 permasalahan yang muncul di kelas IV SDIT Al Hasna Gondang, yaitu rasa ingin tahu dengan minimal peningkatan 80%, mandiri dengan minimal peningkatan 80%, dan berani mengajukan pertanyaan dengan minimal peningkatan 80%.

C. HASIL PENELITIAN

Pada umumnya siswa mempunyai kreativitas, akan tetapi kreativitas itu kurang mendapat perhatian sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Disamping itu permainan-permainan kurang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran. Pada hal melalui permainan konstruktif kreativitas siswa dapat dikembangkan dan mengatasi rasa bosan akibat penggunaan strategi yang statis dalam proses pembelajaran. Permainan konstruktif juga dapat menghadirkan warna lain dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui kreativitas siswa, peneliti melakukan penelitian dengan

permainan secara klasikal. Kemudian peneliti mulai mengajak siswa untuk melakukan permainan konstruktif. Peneliti mencoba mengulas proses dan hasil permainan. Adapun kegiatan mengulas disini adalah merangsang siswa untuk berpikir kreatif seperti rasa ingin tahu siswa, mandiri untuk menemukan jawaban dari pertanyaan yang diajukan oleh guru atau peneliti. Disini juga dapat melihat rentang perhatian siswa dalam mengikuti permainan, apa siswa sibuk sendiri atau melakukan permainan. Karena ciri siswa yang kreatif adalah memiliki rentang perhatian yang lebih panjang dari biasanya. Peneliti juga memberi kesempatan pada siswa untuk tampil didepan kelas untuk menceritakan hasil permainan atau menyampaikan ide-idenya. Dari sini kita dapat melihat kepercayaan diri siswa untuk tampil didepan kelas serta melihat kemampuan mereka mengembangkan imajinasinya. Setelah itu peneliti mencoba memberi pertanyaan seputar kegiatan permainan konstruktif dan tanpa disadari siswa akan mencoba menjawab. Dari jawaban-jawaban itulah siswa kadang menggunakan kata-kata yang belum pernah diucapkan sebelumnya sehingga hal ini dapat menambah perbendaharaan kata siswa sebagai bekal dalam menghasilkan karya originalnya. Dari hasil penelitian pra siklus ini hanya terdapat 5 siswa mencapai 22,72% saja yang menunjukkan kreativitas dari 22 siswa kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Klaten. Pelaksanaan tindakan pra siklus pada hari Selasa, tanggal 19 Februari 2013 dengan hasil penelitian pra siklus ini hanya terdapat 5 siswa mencapai 22,72% saja yang menunjukkan kreativitas dari 22 siswa kelas IV SDIT Al Hasna Gondang Klaten, peneliti dan guru merasa perlu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas. Untuk itu peneliti pada hari Kamis, 21 Februari 2013 berdiskusi dengan guru kelas IV untuk menentukan langkah selanjutnya yaitu melakukan tindakan melalui permainan konstruktif dan sepakat untuk melaksanakan tindakan pertama pada hari Rabu, tanggal 27 Februari 2013. Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan pertama dimulai pada hari Rabu, tanggal 27 Februari 2013 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at, tanggal 01 Maret 2013 di dalam kelas IV. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit yaitu pukul 10.20 – 11.30 dan dilaksanakan didalam kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru maka diperoleh hasil peningkatan kreativitas yang cukup memuaskan pada siklus I ini yaitu pada siklus I pertemuan pertama sebesar 40,90% atau 9 siswa dan pada pertemuan kedua telah mencapai 54,54% atau 12 siswa. Pelaksanaan tindakan pada siklus II pertemuan pertama dimulai pada hari Rabu, tanggal 06 Maret 2013 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at, tanggal 08 Maret 2013 di dalam kelas IV. Pembelajaran berlangsung selama 2 x 35 menit yaitu pukul 10.20 – 11.30 dan dilaksanakan didalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan guru maka diperoleh hasil peningkatan kreativitas yang sangat memuaskan pada siklus II ini yaitu pada siklus II pertemuan pertama sebesar 72,72% atau 16 siswa dan pada pertemuan kedua telah mencapai 81,81% atau 18 siswa. Sementara itu siswa yang lain masih bersikap pasif. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa kreativitas sebelum tindakan sampai dengan siklus ke II menunjukkan peningkatan. Sebelum tindakan 22,72%, siklus I sebesar 54,54%, siklus II mencapai 81,81%. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti hal ini peningkatan kreativitas dipengaruhi oleh metode pembelajaran yakni permainan konstruktif. Melalui permainan konstruktif anak dapat berimajinasi, memecahkan masalah yang dihadapi, mengajukan pertanyaan, menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban (reaksi kreatif) terhadap hasil praktek permainan yang dilihat dan dilakukan, rentang perhatian anak dalam melakukan permainan konstruktif menjadi lebih panjang karena anak berkonsentrasi terhadap kegiatan permainan konstruktif anak juga mampu mengorganisasikan kemampuan diri karena siswa belajar dari pengalaman yang menakutkan sehingga akan membangun kepercayaan diri terhadap yang disampaikan. Selain itu melalui permainan konstruktif siswa memperoleh pengalaman baru, imajinasi anakpun dapat berkembang dan dari imajinasinya itu merupakan awal dari siswa mengaitkan ide sehingga akan menghasilkan karya yang original sebagai bekal siswa untuk menjadi ahli konstruksi.

D. KESIMPULAN

Dari hasil tentang kreativitas permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa, maka dapat disimpulkan : Pembelajaran melalui permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas pada siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kreativitas dari sebelum tindakan sampai dengan siklus II yakni sebelum tindakan kreativitas siswa sebesar 22,27% atau 5 siswa, peningkatan kreativitas siklus I mencapai 54,54% atau 12 siswa dan peningkatan kreativitas pada siklus II mencapai 81,81% atau 18 siswa. Oleh karena itu buku tentang permainan-permainan merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas pada siswa. Hal ini karena permainan konstruktif merangsang siswa untuk berpikir kreatif, perhatian siswa terhadap proses pembelajaran makin panjang, siswa mampu mengorganisasikan kemampuan diri atau melatih kepercayaan diri, rasa ingin tahu pada siswa, merangsang keberanian bertanya, menambah pengalaman kemandirian sehingga menghasilkan ide-ide yang original.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansyah, M. Asrori. *Komponen Pembelajaran*. (<http://www.kabar-pendidikan.blogspot.com>). Diakses selasa 22 Januari 2013 Pukul 08.56
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Angkasa
- _____. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Gafar. *Tes Hasil Belajar*. (<http://www.gafar.info/2012/05/-indikator-kreativitas.html>)
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak* ((jilid 2 edisi keenam). Jakarta: Erlangga
- Istikomah. 2012. Peningkatan Kreativitas Anak Melalui Percobaan Sains Pada Kelompok B-1 Di TKIT Al Hasna Gondang. *Skripsi*. UMS. Tidak diterbitkan
- Munandar, SC. Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pramesti, Dian. 2007. Peningkatan Aktivitas dan Kreativitas Anak dalam Belajar Matematika melalui Pendekatan Heuristik. *Skripsi*. UMS. Tidak diterbitkan
- Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta : UMS. Tidak diterbitkan
- Semiawan, C. 2010. *Kreativitas Keberbakatan : Mengapa, Apa, dan Bagaimana*. Jakarta : Indeks
- Sumaji. 1998. *Tujuan Pembelajaran IPA*. (<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2120776-tujuan-pembelajaran-ilmu-pengetahuan-alam/#ixzz2JE9eE45F>) Diakses : Senin 28 Januari 2013 Pukul: 07.56 WIB
- Sujanto, Agus. 1988 *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Aksara Baru
(<http://zhafarishop.blogspot.com/2012/07/teori-teori-permainan.html>)
Diakses Senin 28 Januari 2013 Pukul 08:29 WIB
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tusadiah, Halimah. 2009 “Efektifitas Permainan Konstruktif dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di Taman Pendidikan Alqur’an (TPQ) Al hikmah”
(<http://www.PTK-PAUD.com>). Diakses pada hari tanggal 01 januari 2012 pukul 21.08

Widyasari, Choiriyah. 2010. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Surakarta. UMS. Tidak diterbitkan

Yuliani Nurani, Sujiono. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka